



Spiele und Anregungen für Jugendfeuerwehren

Werte/ Demokratiebildung/ Inklusion

Die vorliegenden Spiele und Aktivitäten eignen sich für die wöchentlichen Übungsdienste aber auch für Zeltlager und Aktionstage.

Spiele sind eine beliebte Form der Wissensvermittlung, da sie den Spielenden auf mehreren Ebenen Wissen näherbringen. Durch Spiele lernen wir unsere gesellschaftlichen Regeln und Werte besser kennen! Und sie machen einfach Spaß!

Diese Spielesammlung wird kontinuierlich ergänzt und enthält Spiele und weitere Ideen zur Unterrichtsgestaltung für die Kinder- und Jugendfeuerwehr.

Kultur ist...

Thema	Verstehen, dass die eigene Kultur auch zu Missverständnissen führen kann; Sensibilisierung für interkulturelles Konfliktpotential
Methode	Diskussion
Gruppengröße	beliebig
Alter	ab 10 Jahren
Materialien	Die zwei Geschichten, ggf. auch in Kopie für die TN
Dauer	20 – 30 Min., je nach Länge und Intensität der Diskussionen
Sonstiges	Kann ausgebaut werden, je nachdem wie offen die Gruppe ist. Lässt sich mit anderen Spielen als Aufwärmübung kombinieren.

Eine andere Idee ist, die Szenen als Rollenspiel nachzuspielen oder die erste Geschichte als kleines Stück nachzuspielen, wobei beide Familien ihre Version



der Geschichte spielen. Für ganz kreative kann man das Stück noch ausbauen, indem man einen schönen Schluss findet, der den Konflikt auflöst.

So ein kleines Stück könnte bei einem Zeltlager geprobt, bei einem Tag der offenen Tür aufgeführt werden oder in Zusammenarbeit mit einem MigrantInnenverein entstehen.

Anmerkung

Man kann für die Diskussion auch in den Raum stellen, dass solche Missverständnisse nicht nur zwischen Menschen aus verschiedenen Ländern, sondern auch verschiedener Generationen/ unterschiedlichen Geschlechts, aus Stadt/Land etc. entstehen können!

Spielanleitung:

Die Geschichten werden ausgeteilt/vorgelesen. Anschließend diskutieren:

- Worum geht es in den Geschichten?
- Was führt zu dem Konflikt?
- Wer ist schuld und warum?
- Kennen die TN andere Beispiele?
- Wie kann man sich in so einer Situation helfen, damit der Konflikt nicht eskaliert?

Wahlweise können die Geschichten im Anschluss als kleine Theaterstücke geprobt werden. Man kann hier auch aufbauend auf der vorab geführten Diskussion ein Ende erfinden.

Es begab sich...

Ein Zugewanderter zieht in eine Wohnung und bittet seine Frau, einen Kuchen zu backen, weil bald die Nachbarn zur Begrüßung kommen.

Auch der Einheimische bittet seine Frau, einen Kuchen zu backen, weil bald die neuen Nachbarn kommen werden, um sich vorzustellen.

Alle aßen den Kuchen ohne die erwartete Begegnung, enttäuscht, entmutigt, und mit gutem verletztem Willen.

Als sich dann herausstellte, dass die neuen Bewohner Schwierigkeiten hatten, den Sinn von Mülltrennung zu verstehen, fraß sich die Entfremdung noch tiefer.



Autor: Dr. Klaus Lefringhausen Aus: Posselt, R.-E. (Hg.), *Europäischer Integrationspass*

Die Ente und die Eule

"Du liebe Zeit", sagte die Ente. "Wie kannst du mitten am hellen Tag schlafen? Das kann man doch gar nicht."

"Ich weiß nicht, was du meinst", sagte die Eule. "Ich schlafe immer am Tage."

"Das ist komisch", sagte die Ente. "Man schläft doch in der Nacht."

"Man schläft in der Nacht, sagst du? Überhaupt nicht! Nachts ist es viel zu aufregend zum Schlafen, wenn es richtig dunkel ist, wenn man seine Augen weit aufmacht und wenn man wartet, ob etwas zum Essen vorbeikommt."

"Bei dir piept's wohl", sagte die Ente. "Das Essen kommt doch nicht vorbei. Man muss herumschwimmen und tauchen und immer wieder suchen, bis man was findet."

"Eine alberne Art zu essen", murmelte die Eule.

Die Ente ärgerte sich. "Das ist nicht albern, das ist normal", sagte sie wütend.

"Bei dir piept's wohl", sagte die Eule. "Normal ist, wenn man im Dunkeln durch den Wald schwebt. Ganz leise..."

Sie sind beide mittendrin im schönsten Streit.

(Johanson, Hanna; Die Ente und die Eule; Verlag Nagel und Kimche AG; Zürich; 1988)



Ballonreise

Thema	Bewusstwerden der eigenen Werte, Werte der Gruppe definieren
Methode	Spiel, Diskussion
Gruppengröße	beliebig
Alter	ab 10 Jahren
Materialien	Kärtchen, Stifte, Flipchart
Dauer	30 Min
Anmerkung	Spielerisch können die Jugendlichen über Werte sprechen und herausfinden, welche Werte ihnen wichtig sind und warum sie wichtig sind.

Spielanleitung:

Die Jugendlichen gehen auf „Ballonfahrt“, bei der schrittweise Ballast abgeworfen werden muss.

Wir starten damit, dass sich alle Kinder und Jugendlichen drei bis fünf Werte notieren, stellen uns dann gemeinsam in einen Kreis – den Korb des Fesselballons – und müssen nun nach und nach Werte abwerfen, um mit dem Ballon aufzusteigen. Natürlich behalten wir dabei die Werte, die uns am wichtigsten scheinen, an Bord! Das schafft Auseinandersetzung mit den eigenen Werten und denen der anderen, denn jede/-r Teilnehmende wird für seine eingebrachten Werte argumentieren, wenn es darum geht, welche Werte „fallen“ sollen.

In einer zweiten Runde kann man das Spiel nutzen, um Werte für die eigene Jugendfeuerwehr-Gruppe zu ermitteln. So kommt die Gruppe gemeinsam mit den Betreuenden zu einem Wertekanon von drei bis fünf Werten, die für die örtliche Jugendfeuerwehr wichtig sind – für uns, hier und heute.

Diese Werte können wir dann noch ähnlich wie oben bzw. im Bildungsprogramm der Deutschen Jugendfeuerwehr konkretisieren und mit Beispielen für den täglichen Umgang miteinander unterlegen.

Zuletzt sollten wir die Werte aufschreiben, vielleicht auch mit Bildern verdeutlichen, und im Jugend-/Kindergruppenraum oder im Eingangsbereich des Feuerwehrhauses für alle sichtbar aufhängen.

Und natürlich hat fortan jedes Gruppenmitglied das Recht, an diese Werte und Vereinbarungen zu erinnern, wenn diese trotz aller guten Vorsätze gefährdet zu sein scheinen oder tatsächlich verletzt werden!

So kommen wir zu einer wertvollen Kinder- und Jugendarbeit oder besser zu einer Kinder- und Jugendarbeit voller Werte!



Das ist doch Unsinn!

Thema	Sich eine Meinung bilden können und diese vertreten, Parolen entgegentreten
Methode	Diskussion, Debatte und ggf. Rollenspiel
Gruppengröße	beliebig
Alter	Ab 14 Jahren
Materialien	5 Papierbögen mit jeweils einer Meinung
Dauer	60 Min.
Sonstiges	Kann zu einem Rollenspiel oder zu einer Talkshow ausgebaut werden, je nachdem wie offen die Gruppe ist. Dazu schlüpft jede/r Einzelne in die Rolle eines Befürworters und Gegners bezüglich des Themas.
Anmerkung	Diese Methode eignet sich hervorragend, um verschiedene Themen aufzuarbeiten in der Gruppe. Allerdings sollte man als SpielleiterIn vorher schon selbst Argumente gesammelt haben, um ggf. Stammtischparolen Stand zu halten und den polemischen Aussagen etwas entgegensetzen zu können. Das wertvolle an der Übung ist, dass man erst einmal Meinungen vorgibt, was für einen thematischen Einstieg oft leichter ist.

Spielanleitung:

Verteile die Meinungen im Raum. Die Jugendlichen können sich einer Meinung zuordnen. Entweder wählen sie die Meinung, die ihrer eigenen am nächsten kommt oder, was noch interessanter ist, eine, die sie gar nicht teilen.

Die Jugendlichen sollen die vorgegebene Meinung 5-15 Minuten lang diskutieren: Die Gruppe soll das Argument versuchen zu belegen.

Anschließend stellen die Gruppen ihre Ergebnisse vor. Die anderen Gruppen sollen jeweils dagegen argumentieren.



hessische jugendfeuerwehr

IM LANDESFEUERWEHRVERBAND HESSEN E.V.



Meinungen:

„ Wenn Ausländer sich engagieren wollten, wären sie längst in der JF und FF. Wir machen doch nun wirklich genug Werbung. Man kann ja niemanden zu uns zwingen.“

„ Für schwierige Jugendliche fehlt uns die Kompetenz, die brauchen professionelle Hilfe und was sollen wir denn noch alles können?“

„ Was sollen wir denn mit Behinderten, die können doch später eh keine Einsätze fahren, da können die doch gleich woanders hin, bevor sie nachher enttäuscht sind.“

„ Die JF ist nicht politisch. Wenn ich Politik machen wollen würde, müsste ich woanders hin. Deshalb werden wir auch nicht Fremdenfeindlichkeit besprechen und deshalb vielleicht Leute ausschließen. Was die glauben, ist deren Sache. Wir machen einfach Jugendarbeit.“

„ Jugendfeuerwehr ist Feuerwehr und nicht irgendein sozialer Jugendclub.“



Domino

Thema	Einstieg und Kennen lernen; Gruppengefühl; Bewusstwerden, dass in einer Gruppe Unterschiede und Gemeinsamkeiten existieren
Methode	Bewegungsspiel
Gruppengröße	beliebig
Alter	ab 7 Jahren
Materialien	evtl. Liste mit Merkmalen, falls den TN selber nichts mehr einfällt, viel Platz
Dauer	10 Min.

Spielanleitung:

Ein TN gibt der Gruppe persönliche Eigenschaften wie Aussehen (Augenfarbe, Haarfarbe, Größe...), Hobbies, Geschwisteranzahl, Lieblingsessen oder themenbezogene („Ich mag...“, „Ich fühle mich...“, „Ich bin der Meinung, dass...“) wie folgt der Gruppe bekannt:

„Auf meiner linken Schulter habe ich blaue Augen und auf meiner rechten Schulter mag ich es, Freunde zu treffen.“

Wenn jemand aus der Gruppe eine der Eigenschaften teilt, legt er oder sie die Hand auf die betreffende Schulter (oder den Kopf auf die Schulter oder den Fuß an den betreffenden Fuß ...) der Person und macht entsprechend weiter: „Auf meiner rechten Schulter habe ich blaue Augen und auf meiner linken Schulter...“.

Am Ende soll ein Kreis entstehen. Es ist aber auch möglich, die Spielregeln zu erweitern und sich überall „Anschlussstellen“ zu suchen.



Tanz der Vampire

Thema	Gruppengefühl; Vertrauensspiel; Integration eines neuen Jugendlichen; nachempfinden einer körperlichen Behinderung
Methode	Bewegungsspiel
Gruppengröße	beliebig
Alter	ab 7 Jahren
Materialien	Ggf. Augenbinden
Dauer	10 Min+
Anmerkung	Im Anschluss kann darüber gesprochen werden, wie sich die Kids gefühlt haben, nichts zu sehen. Und wie beispielsweise ein Kind mit Sehbehinderung in die Jugendfeuerwehr integriert werden könnte.

Spielanleitung:

Alle Mitspieler/innen verteilen sich bunt auf dem Spielfeld und schließen die Augen.

Der Spielleiter/ die Spielleiterin geht leise zu einer Person und gibt ihr ein stummes Zeichen (z. B. Hand auf die Schulter legen) und macht sie damit zu einem Vampir.

Beim Startsignal laufen alle blind mit ausgestreckten Armen durch die Gegend.

Wenn zwei Mitspieler/innen aufeinandertreffen, können sie sich sanft berühren (Gesicht, Schultern, Kopf), sich so begrüßen und dann blind weiterlaufen.

Trifft der Vampir auf einen anderen Menschen, packt er ihn an den Schultern und beginnt zu schreien. Wer von ihm geschnappt wurde, schreit ebenfalls, und ist nun auch ein Vampir. Alle Vampire laufen weiter und machen so nach und nach alle zu kleinen Blutsaugern...